天草四郎の必殺技も公開!!
全13キャラを細かく分析
サムライスピリッツスーパーガイドだぞ!!
SAMURAI SPIRITS
TM
Theスーパーファミコン9月30日号特別付録

項目

基本システム ………P 3
覇王丸 ………………P 6
タムタム ……………P 9
千両狂死郎 …………P12
柳生十兵衛 …………P16
アースクエイク ……P19
橘右京 ………………P22
シャルロット ………P25
不知火幻庵 …………P28
王虎(ワンフー) ……P31
ナコルル ……………P34
服部半蔵 ……………P38
ガルフォード ………P42
天草四郎時貞 ………P46

ほかにない基本システム

最近の格闘ゲームは、なにか新しいシステムなどがないとファンも納得しないもの。その点この「サムライスピリッツ」は、いままでにないシステムがかなり豊富に組みこまれているのだ。まずは最初に、そのシステムを紹介していくとしよう。

戦闘の基本はほかの格闘ゲームとなんら変わりはないが、剣をもっているという大きなちがいがある。すでにそこから新しい感覚がするよね。

剣対剣の熱い闘いが、いま、目の前で行われるのだ。

剣以外にも、蹴り攻撃などもあり、楽しさ倍増！

前ダッシュ・後ダッシュの存在

レバーを前、または後ろにすばやく2回入力することで、前や後ろにダッシュすることができる。しかもこのダッシュの距離やスピードなどは、キャラごとにまったくちがい、ゲーム中における使用頻度もかなり高い。使いかたを考えてみよう。

前2回入力

おもに前に向かって走るという感じの前ダッシュ。キャラによって移動する距離がまったくちがっている。

後2回入力

ほとんどのキャラが飛びのきになっている。ジャンプ判定があるため、これを利用して必殺技を出すことも可能なのだ。

○応用その1

かなり間合いをとって闘う相手に対してよく使われる方法が、この〝ダッシュ斬り〟だ。これは、相手が技を空振りしたときなどによく使え、斬るかわりにそのまま投げにもいける。

相手の間合いの外からいっきに走りよって攻撃する。攻撃間合いのないナコルルなどがよく使う。

○応用その2

空中で相手を迎撃したり、その逆の場合、着地した瞬間に投げられないために使用するのがこの〝着地バックダッシュ〟だ。投げの強力な相手に対して使用すれば、かなり有効。

着地に投げられるというシステムがあるために、着地バックダッシュはかなり必要になってくる。

○応用その3

忍者がよく使う技で、ダッシュして必殺技を出すという使いかたがある。忍者（アースクエイクは除く）はフェイント系の技が多いため、こうした細かな技が必要なのだ。

ダッシュしてもず落としをかける。コマンドはダッシュ中に入力しておけばいいのだ。

剣をもって戦うゆえに……

剣を使うということで、いままでの格闘ゲームよりも攻撃間合いがかなり広くなっている。しかも、一定条件で剣を落としたりもするのだ。剣の有無がかなり勝敗に関係してくる新しい感覚がかなりの魅力になっているのだろう。

剣あり

この状態が、通常ゲームの状態だ。剣士の闘いなのであたりまえだが、迫力がある闘いがかなりの魅力。

剣なし

いままでのゲームと同じようになってしまった。しかも、このゲームのなかではかなり弱くなったことにもなる。

剣を落として戦えるのか

剣を落とすとどうなるのか。まず、攻撃の間合いがふつうの格闘ゲームなみになってしまう。そして、相手の通常剣攻撃をガードしても体力がけずられてしまうのだ。しかも、キャラによっては必殺技がまったく使えなくなってしまう。

同じタイミングで剣を出すとよくこうなるのだ。ボタン連打でがんばろう。

負けたほうの剣が弾けとんでいる。しかし、場合によっては剣を落とさないこともある。

必殺技はどうなるの？

○剣が必要

覇王丸やシャルロット、十兵衛など、剣を使った必殺技しかないキャラは、剣を落とすと必殺技がまったく使えなくなってしまう。しかし、剣を落としにくくなってもいるのだ。

覇王丸の必殺技は両方剣を使用しないといけない。

ナコルルのアンヌ・ムツベ。これは使えなくなるぞ。

○剣は不必要

幻庵や半蔵などは、武器に関係なく必殺技を使うことができる。また、飛び道具技が物（扇子や手裏剣など）の場合は無条件で使用することができる。幻庵はすぐに剣を落とす。

幻庵は、両方の必殺技を使用することができる。

忍者には剣などあってもなくても同じこと。

○動物技だ!!

ナコルルとガルフォードには、動物必殺技があるが、これは論外。いつでも使用することができる。が、ナコルルの場合は、一度ママハハを呼びもどさなければ使用することはできない。

愛犬パピーは、いつもガルフォードといっしょにいるぞ。

ナコルルの愛鷹ママハハ。呼べばきてくれるのだ。

人の本質それは“怒”ゲージ

いちばん新しいシステムとしてあげられるのがこの“怒ゲージ”だ。これは、攻撃を受けることによってじょじょにたまっていき、ゲージが上がるにつれて攻撃力も上がっていくというもの。これもキャラによって上がるゲージ量にちがいがあるぞ。

攻撃を受けることによって、ゲージはたまっていくのだ

これが怒ゲージ

画面下の“怒”の文字が最大になっている!

たまるとどうなる?

攻撃力が上がっていくといったが、最大状態では、初期状態の数倍の攻撃力があるのだ。まさに一発逆転のチャンスがあるわけだが、最大状態で一定時間すぎると、ゲージが初期状態にもどってしまうので、ゆっくりとしてはいられないのだ。

だんだん“怒”の文字が大きくなっていくのだ。さらに大きくなるか

攻撃力がアップ!!

一撃でかなりの体力をうばうことができるほどの攻撃力なのだ

格闘ゲームにアイテムが

なんと、ゲーム中にアイテムを運んでくるヤツがいる。そいつは“飛脚”だ。ステージによって若干出現率はちがうが、さまざまなアイテムを落としていってくれるのだ。ときには勝負にかかわってくることもあるぞ。

こいつが飛脚

画面の後ろを走っているあやしいやつ。いつも勝負のじゃまをする。

これがその決定的瞬間なのだ。こいつはなにものだろうか

お肉

体力を回復してくれる。最大のものでは、失った体力をほとんど回復してくれるものも。

ばくだん

ガードすれば体力は減らないが、当たるとかなりいたい。とくに王虎のステージに多く落とされていく。

お金

得点になる。それ以外に関係ないが、小判から千両箱まで、これもさまざまなものを落としていくぞ。

小さいのから大きいのまで、いろんなのがあるぞ

これを利用してダメージを与えることもできるのだ

得点かせぎをしたい人は、まずこれを多く収集しよう

覇王丸

ただ強い者を求めて闘っているといった感じの流浪侍。その腰にある刀は"河豚毒"という。このゲームの3人の主人公のうちの1人で、攻撃の破壊力では全キャラ中でも最強といわれている。もっとも平均的な力をもち、かなり使いやすいと思われる。最初に使うにはもってこいだ。必殺技のコマンドもかんたん。

覇王丸といえば大斬り。これを使いこなさなくて、なにが覇王丸使いだろうか。

対空としても使える弧月斬。破壊力の王様として君臨するその風貌に、恐ろしささすら感じる今日このごろ。

奥義旋風裂斬　↓↘→＋斬る

刀を振ることによって竜巻を発生させ、それに触れた相手を上空にまで浮かすことができる。アースクエイク以外の相手に対しては、当たったときと地面に落ちたときの2回ダメージがあるというめずらしい必殺技。

奥義弧月斬　→↙↓↘＋斬る

刀を回転させてジャンプするそのときの刀の輝きが月の光に見えることからこう呼ばれるようだ。威力によってジャンプする高さがちがい、かなりの威力がある。接近戦に、対空兵器にと、その使用頻度はかなり高い。

小弧月斬

中弧月斬

大弧月斬

剣での攻撃

侍だけあって、剣での攻撃はすさまじい。ほとんどの攻撃距離が長いために、相手の攻撃の間合いの外から攻撃することが可能だ。攻撃力のある大斬りを主体にしての闘いもいいが、スピードが速く、攻撃距離も長い遠距離中斬りを使用するのもいいだろう。ジャンプ攻撃は大斬りを主体にし、当たったら着地して大斬りで連続技も可能。刀が命のキャラなのだ。

攻撃距離が長いため、よくつば競り合いになる。でも負けることはあまりない。

ジャンプ大斬りは、攻撃範囲も非常に大きい。

かなり攻撃射程の長い中斬り。使うべし。

しゃがみ大斬りは、対空攻撃にもなるぞ。

着地大斬りで連続技。気絶する可能性は大きい。

すかして相手が攻撃してきたら大斬りだ！

2回攻撃が可能な近距離大斬り。破壊力バツグン。

拳での攻撃

覇王丸は、刀を落とすと非常に弱くなる。パンチの攻撃力はやや高いものの、攻撃射程が短くなったり、必殺技がまったく使えなくなったりと、一度落とした刀をふたたび拾うことも困難なのだ。もし刀を落としてしまったら、無理しないで、蹴りで相手をころばしたりして刀を取りにいこう。

まちがってもパンチで闘うなどとは考えるな。

刀がないと、覇王丸もただの人。強さのかけらもありゃしない。

パンチにしては攻撃距離の長い大パンチ。

近距離の小パンチから連続攻撃にいける。

遠距離小パンチ。相手を威嚇するときに使え。

相手の攻撃をつぶすことも可能になっている。

しゃがみキックをつなげることも可能。

まあ、打点が低いというくらいのジャンプパンチ。

蹴りでの攻撃

この男、なぜか蹴りの攻撃判定がかなり強い。しゃがみ大蹴りが相手をころばすのはあたりまえだが、立ち大蹴りが対空攻撃になったり、しゃがみ小キックが速かったりと、刀以外にも強力な攻撃をすることができるのだ。しかし、それらはあくまでもワンポイント。斬り攻撃のかわりにはならない。こういった細かなところに芸を見せるのもいいのでは。

覇王丸の蹴りは、かなり使えるということを知るものは少ない。

しゃがみ大蹴りで相手をころばすことができる。

対空攻撃に使用できる大蹴り。強力だ。

投げ返し防止のしゃがみ小蹴りはいいぞ。

刀を落としたときなどに使うといい。

出ている時間が長いので、かんたんに使用できる。

ジャンプ蹴りもかなり強力。連続技に使用だ。

そのほかのいろいろなこと

○旋風裂斬の不思議

必殺技"奥義旋風裂斬"が2回ダメージがあるとは前に述べたが、なぜかアースクエイクにだけはダメージが1回しかないのだ。体が巨大なせいだろう。しかし、アースクエイクにこの技を使ったら、かなり大きな反撃をくらうので、使用しないほうがいいだろう。

ふつうのキャラ

当たったときと落ちるときに1回ずつのダメージがある。落ちるときのほうがダメージは大きいぞ。

アースクエイクは

落ちるときのダメージが当たったときのダメージになっている。でも1回しかダメージはない。

○怒りパワー!!

怒ゲージが最高になっている覇王丸ほど怖いものはない。このときの破壊力は、体力ゲージの半分以上のときもある。これで逆転もありうるぞ。

怒ゲージが最高に。相手の体力に注目しよう。

一撃でこれだけの体力を奪うことができるのだ。

村の守りであるパレンケ・ストーンが、天草四郎に盗まれた。それを取りもどすために選ばれた戦士タムタム。彼は目的を達成するまで仮面をはずさないと誓い、子供に恐れられながらも愛刀ヘンゲハンゲザンゲをもって戦いの旅に出る。天草四郎を、そしてアンブロジアを倒すために、仮面をつけて戦う。

タムタムといえば、ジャンプ大斬りでしょう。これがないと彼ではないのだ。

恐ろしい顔が攻撃する。これで神の戦士を名乗るんだからすごいのひとこと。

走る姿が非常にかわいい。ウエストが細いのが気になるところだね。

メッセージが変なのは気にしないように。なんせ日本人じゃないから。

タムタムはウソツカナイ
タムタム

パグナ・パグナ　←タメ→＋斬る

このゲームではめずらしいタメ系の必殺技。技を出したあとにレバーで移動できるため、対空攻撃にすることも可能。相手の起き上がりに出してケズりに使用するという使いかたもある。

回転し続けるために、スキが非常に大きい。

パグナ・ディオス　↓↙←＋蹴る

指を中心軸にして回転して攻撃する。威力によって移動距離がちがうが、当たり判定が低くなるために相手の攻撃をくらいにくくなる。相手に当たるとかなりの威力もあるぞ。しかし、ガードされたあとのスキは非常に大きい。

ムーラ・ガブル　↓↘→＋斬る

背中から巨大なガイコツを出して相手に投げつける。剣の有無に関係なく使用することもできるのだ。飛び道具の位置がやや高いため、幻庵やナコルルなどにはかんたんに回避されてしまうので注意が必要。威力によってスピードがかなりちがうのが特徴。

アハウ・ガブル　→↘↓↙←＋斬る

コマンドを入力するとジャンプして、空中で口から謎の炎を吐き出す。地上に当たって垂直に炎が上がるまでは攻撃判定はない。威力によってタムタムからの距離がかなりちがう。相手の起き上がりにかぶせてケズるのがベスト。

小

中

大

剣での攻撃

もっている剣がかなり長いので、おのずと攻撃射程も想像できるだろう。とくにジャンプ中の攻撃判定が下にあるので、地上にいる相手にも攻撃しやすくなっている。空中攻撃を着地間際に当ててふたたびジャンプ攻撃という連続技も可能だ。しかし、小攻撃すらスピードが遅く、技をすかしたあとのスキは非常に大きい。やるかやられるか、という感じでもある。

できることなら、最初から剣をはずしてしまいたいと思うこともある。

着地する前にジャンプ大斬りで攻撃。

しゃがみ大斬りは、かなり攻撃範囲が広い。

下から突き上げるように攻撃する近距離大斬り。

着地したら、ジャンプ大斬りでふたたび攻撃だ。

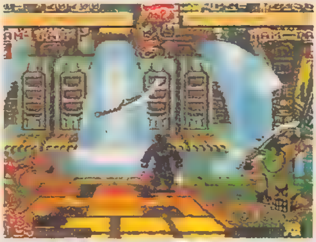
いい間合いだと2回攻撃になる遠距離大斬り。

手元で殴る近距離小斬りは接近戦で有効だ。

拳での攻撃

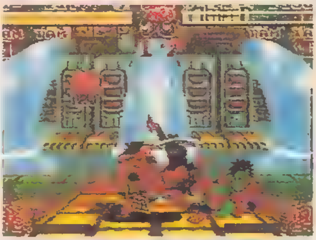
タムタムは、数少ない〝剣がなくても強い〟キャラ。その理由は、素手の状態での攻撃射程が非常に長く、また相手の剣攻撃をつぶしてしまえるという特性をもっているからだ。

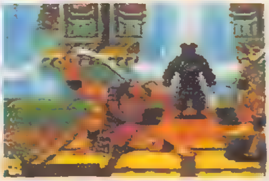
また、攻撃の要のムーラ・ガブルが使用できるため、無理に剣を取りにいく必要がないのだ。落とした剣を取りにいくタムタムは愚かともいわれる。素手をきわめるのだ。



蹴りでの攻撃

この体型だから、当然足も長い。相手の攻撃の外から攻撃することもできる。蹴りはどのキャラも剣攻撃をつぶせるので、その点においてはかなり強力なキャラといえるだろう。地上の蹴り、対空攻撃の蹴り、そしてジャンプ蹴りからの連続攻撃と、そのバリエーションは豊富。無理なく遠距離から攻めることができるのだ。これで最強をねらうことも可能かもしれない。

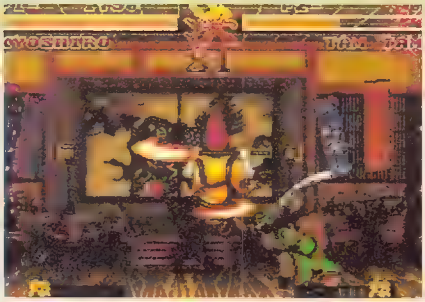




ワシの舞いを見られい

千両狂死郎

舞いのために学んだ長刀も、すでに舞いのそれをこえ、りっぱな剣士となった狂死郎。父の遺言にあった「世界に歌舞伎のすばらしさを伝えよ」のとおり、大きく世界にはばたこうとしていた。愛刀は〝世話女房〟というなぎなた。流派は〝舞闘流歌舞伎〟。舞いであり剣術でもあるこの流派の美しさで、はたして世界を救うことができるか。



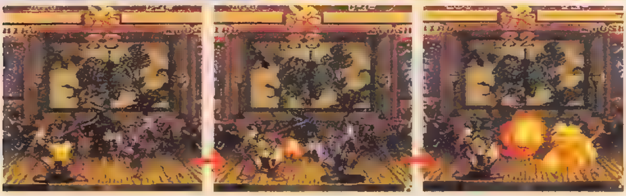
もっとも華麗な奥技がこの火炎曲舞だ。これでなければ狂死郎はたんなる歌舞伎役者

風烈扇　↓↙←＋斬る

懐から燃える扇子を出して相手に投げつける攻撃。スキは意外と小さい。威力によってスピードがちがい、強攻撃のほうが速い。

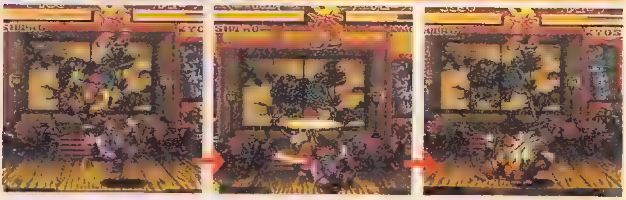
しかし、相手の剣攻撃で扇子を斬られてしまうという、このゲーム特有の特殊な弱点をもっている。武器の有無には関係がない。

火炎曲舞　↙↓↘→＋斬る



口から炎を吐いて相手を攻撃する。攻撃の当たる距離は非常に短いが、しばらく出しっぱなしになっているので遠距離対空にもなる。威力によって出るまでや出ている時間がちがい、小は両方短く、大は両方長い。相手の起き上がりにかぶせるのがいい。

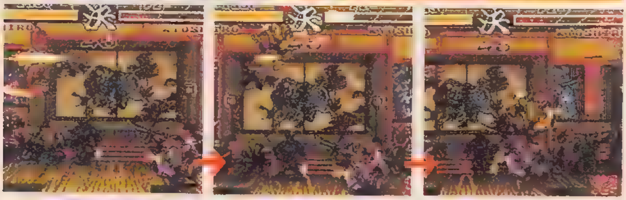
血煙曲輪　ジャンプ頂点で↓＋XA



ジャンプの頂点でしか出すことはできないが、相手の起き上がりなどにかぶせて反撃を封じることができる。

また、バックステップの頂点でも出すことができる。当たりにくいが威力は強力で、とっさの対空にも使える。お手軽な必殺技である。

回天曲舞　→↙↓↘＋斬る



回転しながら前方向にとんでいく。威力によって高さや移動距離がちがう。おもに大回天曲舞を使用する。半蔵などの上から来る攻撃をガードしたあとに攻撃することもできる。また、画面端に追いつめられた場合にも使用する。かなり使うことの多い技だ。

跳尾獅子　↓↙←＋蹴る

なぎなたを軸に回転して攻撃する。足元の判定が小さくなるため、相手のしゃがみ攻撃を受けにくい。逆にそれを攻撃することもでき、当たると相手がころんでしまう。小のほうが出るまでが速いので、おもにこちらを使ったほうがいいだろう。

相手の足払いなどをかわして攻撃

剣に関係ない必殺技

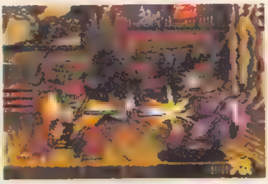
風烈扇と火炎曲舞の2つは、なぎなたの有無に関係なく使うことができる。これで遠距離攻撃と相手の起き上がりに攻撃できるが、この2つは闘いにはあまり重要とはいえない。通常攻撃が強力なこともあり、やはり武器による攻撃が大切だろう。

剣での攻撃

攻撃判定が[illegible]というスキの大きい遠距離大斬り

なぎなたの特性なのか、攻撃射程がかなり長いが、その反面、スキが非常に大きく、すかした場合の反撃が怖い。とくに遠距離の大斬りは、攻撃判定が消えてから次の攻撃までの時間がかなりあるのだ。ほかの技もスキは大きいが、相手の反撃を受けない間合いでの闘いを基本にすれば、かなり有利に闘えるはず。近距離攻撃の強力さをいかすことができればいうことなしだ。

近[illegible]斬りは、[illegible]して相手に入る


射程の長い中斬りで通常[illegible]

[illegible]は2回ヒ[illegible]する大技

垂直ジャン[illegible]大斬りを出[illegible]れは破壊力[illegible]大

[illegible]に向いているのでいいぞ。

かなり長い射程をもつしゃがみ大斬。

拳での攻撃

パンチというよりは張り手という感じの狂死郎のパンチ攻撃　かなり痛そう

なぎなたがない場合の攻撃にかんしては、ほかのキャラと同じく、あまり使い勝手がよくない。近距離大パンチが２回当たるというおいしさと、ジャンプパンチが出っぱなしになっているという点をのぞけば、無理になぎなたをはずす必要はない。必殺技も使えないものが多いため、拳で闘いたくはない。なくなったらしゃがみパンチを多用して相手を攻撃しながら近よろう。

これは歌舞伎役者らしく髪をまわす[illegible]パンチ

相[illegible]をふせげる立[illegible]

[illegible]当たる[illegible]パンチはかなり使える

ジャン[illegible]パンチは[illegible]で出っぱなしだ。

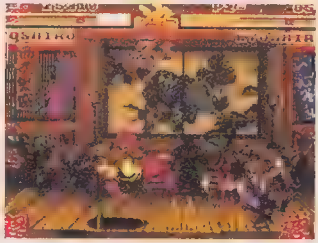
しゃがみパンチ[illegible]足払い[illegible]

[illegible]れば[illegible]メージが期待できるのだ

蹴りでの攻撃

蹴りのパターンがタムタムに似ている。蹴りのほとんどがかなり長い攻撃射程をもっているのが特徴だ。

また、近距離でのしゃがみ小蹴りの連打も連続攻撃になっている。ジャンプ小蹴りが当たりやすいので、ジャンプ攻撃はこれを使って、着地に近距離小蹴りを連打する闘いかたがいい。遠距離立ちキックを対空攻撃に使用することもできるぞ。



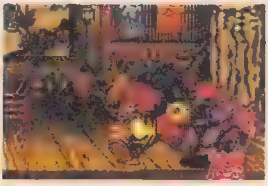
斜めに蹴り上げたりと、変な蹴り技が多いのが特徴だ 対空になるぞ

[illegible]がみ小[illegible]連[illegible]当たる。

[illegible]撃射程がかなり長いしゃがみ大蹴り

[illegible]かなり[illegible]定がないのだ

ジャンプキックは相手に当たりやすい



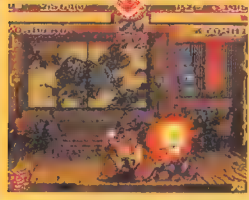
近距離キックはすべてスキが大きいので注意

[illegible]はめったに当たらない

そのほかのいろいろなこと

火炎曲舞でケスれ

相手の起き上がりに火炎曲舞をかぶせておくと、かなりの体力をうばうことができる。このときは大火炎曲舞を使用するのがいちばんいい。



相手の起き上がりギリギリにかぶせれば、[illegible]

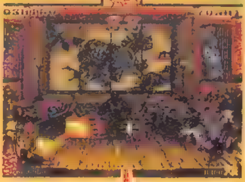
バックジャンプでなにかある?

バックダッシュ中に↓+強パンチを入力すると、一瞬血煙曲輪を出すことができる。しかもこれは立ちガード技なので、当たりやすいのだ。

画面端に自分がいないと当てられないが、大きいダメージをあたえる

風烈扇は斬られる

風烈扇はしょせん扇子。相手の剣攻撃であっさりと斬られてしまう。これと同じことは半蔵の手裏剣やタムタムのガイコツにもいえるぞ。

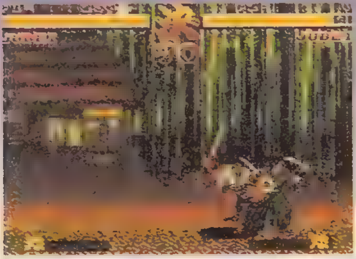


遠距離で使ったら斬られるので意味がない。この必殺技

なぜ二刀流かはきかないで

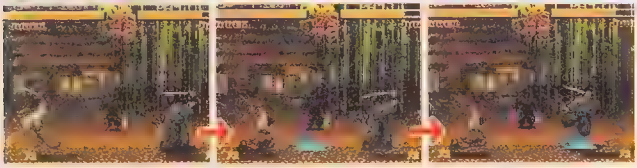
柳生十兵衛

2本の刀を腰につけ、最強の剣術"柳生新陰流・改"で闘う男。片方のみとなったその眼をものともせずに闘う剣術のさえはかなりのもの。侍にあって、なぜか蹴り技にも長けており、蹴りを主体にした戦法も強力だ。



[illegible]

鳴咄水月刀　↓↘→＋斬る

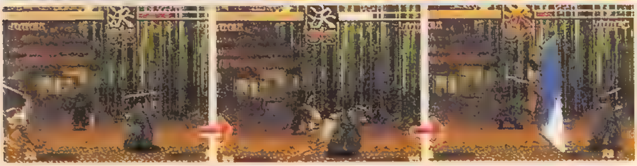


地面をはうように走る飛び道具技。通常の飛び道具技とはちがい、空中に浮く通常技などで回避されることもある。出るまでが早く、連続技に組みこみやすいが、出たあとのスキは非常に大きい。むだに使うと反撃をくらうぞ。

八相発破　斬るボタン連打

突きを高速で出す技。相手の起き上がり以外に使うことはない。大が入るとそのあともすべて入り、かなりのダメージをあたえることができる。これも出ているあいだにかなり大きなスキがあり、反撃の対象になりやすい。

二ッ角羅刀　→↓↘＋斬る



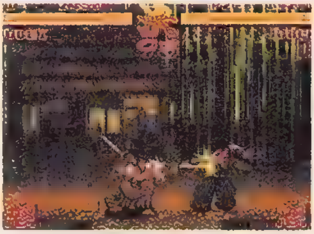
「いくぞ!!」といってから相手の方向に走っていき、そのまま上にジャンプして斬りつける。相手によってはかなり大きなダメージをあたえることも可能。

しかし、ガードされたあとのスキはやはり大きく、大反撃をくらう。

剣での攻撃

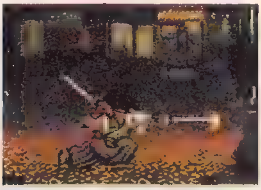
刀を2本持っているので、2回攻撃できる大斬りが強い。

また、中斬りなどは非常に攻撃射程が長く、間合いの広い闘いをすることが可能だ。近距離2回攻撃とキャンセル水月刀を使いこなすことが大事だろう。とにかく広い間合いをとって闘いながら、ときおりジャンプ大斬りで飛びこむといった戦法も非常に有効だ。かなり強力なキャラなのはまちがいない。



とにかく2回攻撃が多いのだ。まあ、刀を2本もっているからしょうがないか。

遠距離立ち大斬りが2回攻撃になっている。



しゃがみ大斬りも2回ヒットになっている。

立ち攻撃は、射程の長い中斬りがいちばん。

間合いがいいと2回とも当たることもある。

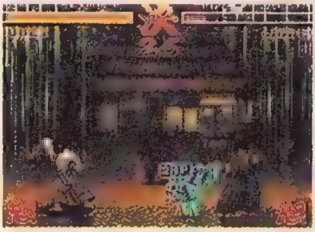
ジャンプ大斬りは、刀が下を向いているのでいい

しゃがみ中斬りも射程が長くて重宝する。

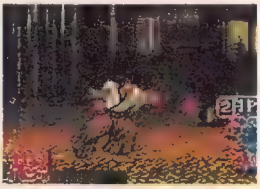
拳での攻撃

小や中のパンチはスピードも速く、スキも小さいので、刀を落としたあとも、闘えるようにはなっている。しかしその逆に、大パンチはすべてスキが大きく、うかつに出すと反撃をくらう恐れが十分にあるのだ。間合いを広くもって、相手の攻撃に合わせて手を出すほうが無難だろう。

ただし、刀を失ったらすなおに攻撃を蹴りにきりかえたほうがいいだろう。



とにかくスキが大きい技が多いのだ。使いにくそうな技ばかり。でも骨法らしい。

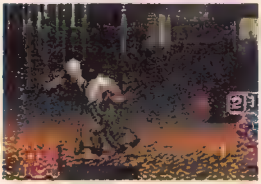


立ち小パンチはかなり速い。速いだけだ。

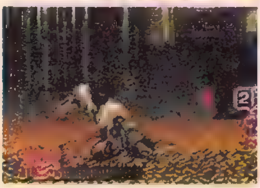
立ち大パンチは、威力は大きいがスキも大きい。

しゃがみ大パンチも立ちと同じだ。

ジャンプ大パンチはよく当たる。威力もあるぞ。



はずしたあとはあまり考えたくない。

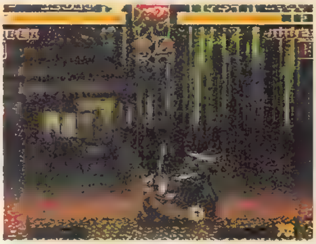


大パンチはできるだけ使わないほうがいいだろう。

蹴りでの攻撃

とにかく蹴りが速くて強力なのがコイツ。ジャンプの軌道が低いために、蹴りでの飛びこみも返されにくい。ほとんど好きに飛びこんでもいいといえる。

また、地上でもその威力は強力で、刀をなくしても戦えそうな感じさえする。ただし、業務用にくらべるとSFC版は、やや弱くなっている。相手の起き上がりや着地のときにはかならず小蹴りを連打するクセをつけよう。

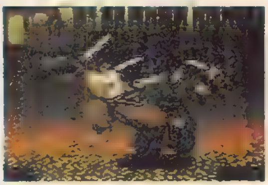


どの蹴り技を使っても強力な攻撃が可能なのだ　よりどりみどりという感じ

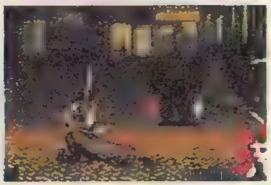
近距離の小蹴りは連続攻撃にもなっている

立ち大蹴りは空中に浮いている時間がある

ジャンプ蹴りは相手に非常に当たりやすいのだ。

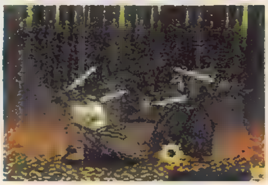


しゃがみ大蹴りは、かなり長い射程をもつ。



そこで相手の攻撃をすかして攻撃しよう

着地したらすぐに小蹴りを連打しよう。



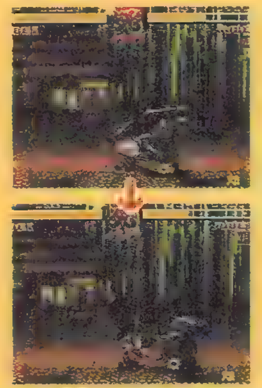
そのほかのいろいろなこと

キックで攻める

相手に返されない技はイヤな技だが、それでも勝つためには必要なもの。ジャンプ攻撃をかならず蹴りにすることで、攻撃できる確率が飛躍的にアップするのだ。そこから小蹴りやしゃがみ大蹴りなどにつないでいけば、かなりの確率で勝利できるはず。

しかし、業務用であった逆ガード蹴りはほとんど成功しないようになっているようだ。

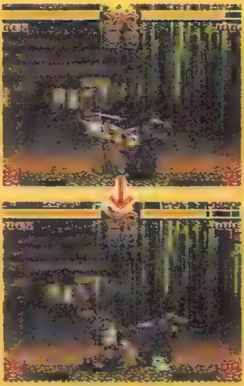
[illegible]すれば、かな[illegible]



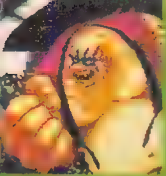
[illegible]ことができる フェイントを使っての攻撃もいいだろう。

キャンセルが決めて

とにかくキャンセルすることが大事。キャンセルしたあとは水月刀を出せば、間合いがよければ連続技になることもあるのだ。まずはこれをきわめよう。



とにかく近距離で攻撃が当たったら、キャンセルして水月刀を出そう[illegible]



ガルフォードと同じく日本の忍術を学んだものの、途中でやめてそこから体自分の体格をいかした我流を開発する。FUJIYAMAという鎌を使用するので攻撃射程が長く、その距離は全キャラいち。相手に投げられないという特性もあって、待ちに徹すればどう考えても最強キャラなのはいうまでもないだろう。

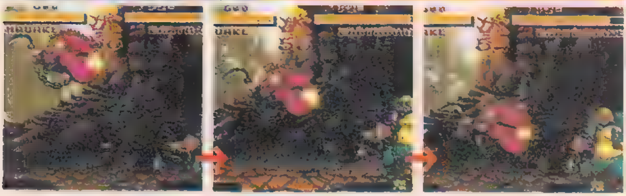
アースクエイク

攻撃の射程は全キャラいち。画面の端にまで届くような長さだ

ファットチェーンソー　斬るボタン連打

回転しながら相手を攻撃する技。威力によって回転スピードがちがうが、大よりも小のほうが使いやすいようだ。技の最中に反撃されることもあるが、当たれば相手をころばすことができる。そう考えると、相手もうかつには手出しすることはできないだろう。

ファットバウンド　ジャンプ中↓＋蹴るボタン連打



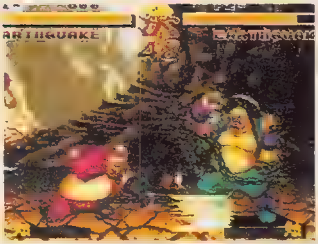
これは相手の起き上がりのケズり技として使うほかは難しい技。相手に当たらなかったりガードされたりすると、かんたんに反撃されてしまう。

画面端以外では使用しにくいという地形効果もふくまれている変な技なのだ。

剣での攻撃

攻撃射程が長い。とにかく長い。立ちもしゃがみもほかのキャラのそれをはるかにこえているのだ。しかも2回当たる攻撃が大以外にもあり、威力もかなりのもの。

しかしその逆に、至近距離に相手がいる場合には攻撃を当てにくいという特性もある。相手が攻撃をすかしたらすぐにしゃがみ大斬りを出すくせをつけておけば勝てるはずだ。



とにかく鎌の射程が非常に長い。立ってもしゃがんでもそれだけが印象に残る。

近距離大斬りが2発当たる。これが強力

しゃがみ大斬りは、ややはなれていても2ヒット。

これは通常ジャンプの大斬り　これも強力

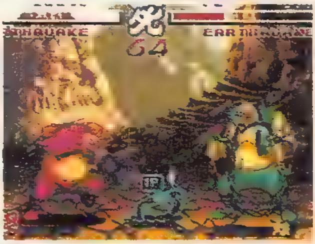
近距離小斬りも2発当たる。威力はない。

かなりはなれていないかぎりだいじょうぶだ。

バックジャンプしたりすれば大斬りがハラになる。

拳での攻撃

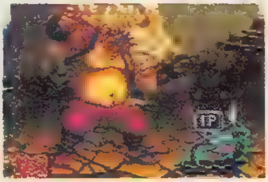
地上攻撃にはこれといって目立つものはなく、やや威力が大きいといったところ。しかし空中で、一定条件のもとで大パンチを出せば、腹を突き出して攻撃することができるのだ。これはかなり使えるが、必殺技がまったく使えなくなるというのにくらべると、あまり意味はない。パンチの速度は非常に遅いため、使用頻度も非常に低い。すなおに鎌を取りにいこう。



パンチ攻撃はあまり強力ではない。鎌を落としたら要注意だぞ

立ちパンチは、スピードこそちがえ、すべて同じ。

大パンチのスキの大きさはシャレになってない。



ジャンプ大パンチはハラ攻撃になるぞ

しゃがみパンチも立ち同様弱いのだ。

しゃがみ大パンチも同じこと。弱い弱い。

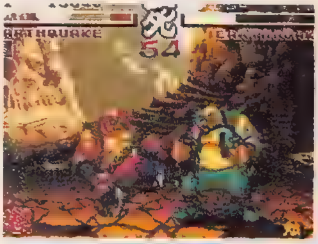
ジャンプパンチも当たりにくく弱いぞ

蹴りでの攻撃

あまり知られていないが、じつは強力な対空攻撃にもなる蹴り攻撃。空中での攻撃判定もかなり大きいぞ。

また、ジャンプ大蹴りがヒップアタックになったりもする。

奇妙なのが、グラフィックで2回攻撃している立ち・しゃがみ大蹴り。おそらくは当たるのだろうが、確認しようがない。空中で相手を落としたら↓＋連打で必殺技を出すのもグー。



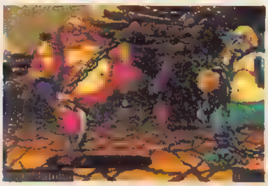
蹴りはなれると非常に使える場面が多い。使いかたしだいで対空攻撃にもなる。

ジャンプ大蹴りは尻攻撃になる。強力だ

これが立ち大蹴りの1発め。これは当たる

しゃがみ大蹴りもこれなら当たるぞ

対空攻撃になるしゃがみ小キックだ



この2発めが当たると思われる。タイミングか。

うまくいけば対空攻撃になるかもしれない。

そのほかのいろいろなこと

なにがあっても投げられない

これが強い。ちょっと体力勝ちしたら即、待ちに入ってガードをかためよう。投げられないから不必要な体力を失うことはまったくない。

忍者の必殺投げでも投げられない。白刃取りでもこっちはされるだけなのだ

大斬りの間合い

下のとおり。画面の半分以上は届くと思われる。この距離の長さが怖いところ。しかもスキが小さいために反撃される心配もないときている。

この距離では1ヒット。もう少し近いと2ヒットになるか、当たればヒット数は問題ではない

判定がヘン？

空中で対空必殺技を出されても、なぜか当たらないのだ。これは地上で確認したら、見ためよりも当たり判定が非常に小さいことが発覚。なんで？

立っている場合の検証。この位置まで攻撃がくいこんでもアースクエイクはダメージを受けていない

橘右京

歌人薄命というが、右京もそのような状況にある。肺病に冒された体を引きずって、魔界の入り口に咲く究極の花をさがすため、自作の刀と居合の術をもって闘っているのだ。つねに力を鞘に納めているために若干攻撃は遅いが、それを補ってあまりある攻撃力をもっている。勝つと俳句を詠むのも愛敬があっていい。

右京が勝つと追いかけてくるファンの女性たち　いったいどこからくるのだろうか？

勝ったびに俳句を詠む右京　かなりの種類がある

秘剣つばめ返し　ジャンプ中↙↓↘→＋斬る

空中でコマンド入力すると出せる技。刀と、それからとび出るつばめの両方に攻撃判定があり、どちらが当たっても相手はころんでしまう。威力は刀のほうが高い。出しかたにバリエーションがあるのも特徴で、使いこなせば強力な武器になるはずだ。

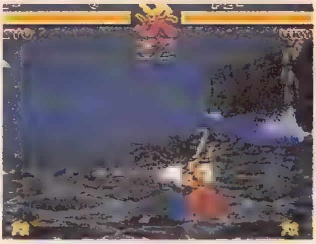
秘剣ささめ雪　↓↙←＋斬る

リンゴを投げたあとに高速で複数斬りつける技。大だと相手をころばせてしまうが、中だと連続して入ることも。相手の起き上がりにかぶせたり、ダッシュして大を突然出したりすると効果的。小は出るまでが遅く、大は逆に速いという特徴を使いわけろ。

剣での攻撃

居合ぬきということもあって、刀はつねに鞘のなかにある。小攻撃は鞘で攻撃。それ以外が刀攻撃だ。ほかのキャラにくらべて少し攻撃が遅いような気がするが、攻撃判定はそのぶん大きい。

通常技での対空攻撃がしっかりしていて非常に使いやすいし、中距離での攻撃もできるようになっている。最大の特徴は、しゃがみ大斬りがスライディングになっていることだろう。



つば[illegible]あいではかなり勝つ可能性が高い。刀を落としたくないという心だろう

近距離大斬りは対空攻撃に使用することも可能。

しゃがみ大斬りはスライディングになっている

小斬りは鞘で攻撃する。どこかかわいい。

近距離しゃがみ中斬りは完全な対空攻撃

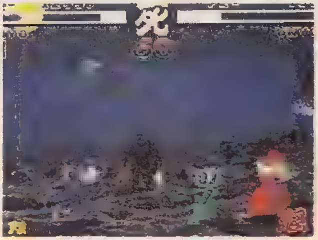
近距離しゃがみ大斬りは2回攻撃が可能

前ジャンプ大斬りは下に攻撃できるぞ

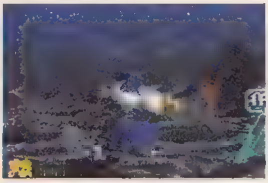
拳での攻撃

速くもなく遅くもなくといった感じのパンチ攻撃。ほとんどが手刀だ。地上ではあまり使い道はなく、うまく相手の攻撃にあわせれば攻撃を防げるといった感じでしかない。

ジャンプ攻撃にかんしては打点が低いという点で若干使え、そこから連続攻撃に移行することもできる。刀を落とした場合、ここから蹴りを入れて、刀を取りにいこう。



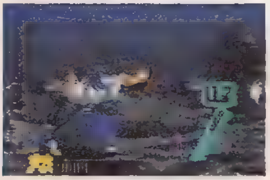
刀が命の侍ゆえに、刀を落としたら終わったも同然。なんとかしなければ……



攻撃にあまり特性のない技 小と中がこれ

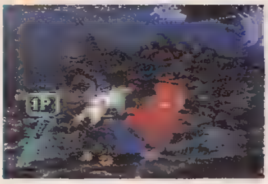
これも立ちと同じ小・中パンチ。使いにくい。

[illegible]ハンチだけは使える [illegible]から連続攻撃



ややスキは大きいものの、小よりはいい大パンチ

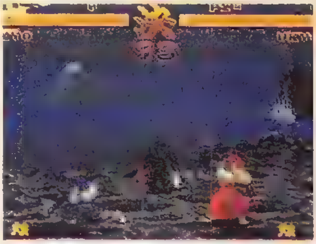
これは使える。しゃがみ大パンチだ



しゃがみ大蹴りにつないで相手を[illegible]はせよう

蹴りでの攻撃

刀を使った攻撃が中心に思えるが、じつは蹴りもかなり強力な攻撃判定をもっているのだ。立ち蹴りは小・中ですり足、大でスライディングに。しゃがみ蹴りは上方を向いており対空攻撃に使用できる。ジャンプ蹴りも非常に当たりやすく、大蹴りなどは相手に逆ガード攻撃をすることも可能なのだ。ふだんは待ち気味にしておいて、いざというときに蹴りで攻めよう。



じつは意外と強力な蹴り。右京の隠れたスペックを発見したという感じ

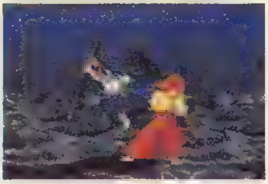
若干移動する立ち小・中蹴り。間合い取りに使える。

立ち大蹴りがスライディングになっている。

上に向いて蹴りを出す中蹴り。対空にどうぞ。

斜めジャンプ大蹴りは逆ガード攻撃が可能。

垂直ジャンプ大蹴りはかなり威力があるぞ。

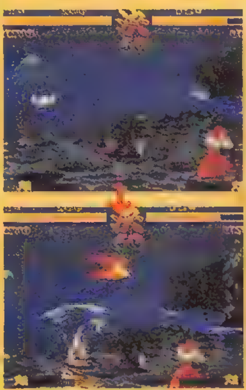


しゃがみ大蹴りは2回ヒットの強力技。

そのほかのいろいろなこと

つばめ返しバリエーション

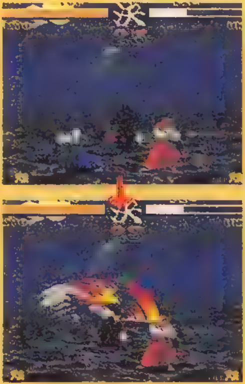
つばめ返しにはいろいろな出しかたがある。そのひとつは通常ジャンプをしてからコマンドを入力するというものだが、あと2つあるぞ。



通常はジャンプしてからコマンド入力する。これだと空中必殺技にしかならないが

のぼりつばめ

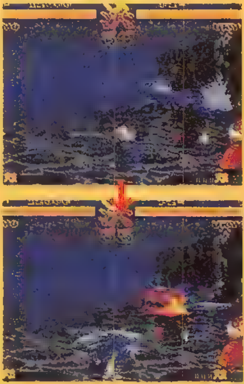
最初にコマンドを入力してから最後に斜め前に入力してジャンプ。即パンチで出すことができる。これは相手に足払いなどを当てたあとに有効。



相手の目の前でつばめ返しを出す。これだとつばめではなく刀のほうが相手に当たる

バックタッシュつばめ

超高度な技として知られているのがこれ。コマンドを入力したあとにバックダッシュしてボタンを押す。成功すれば非常に軌道の低いつばめがとぶぞ。



地面の下をくぐるようにつばめがとんでいく。相手の飛び道具技の下をくぐることもある

美しき女性剣士 シャルロット

フランスはパリの貴族の娘で、愛剣ラロッシュを使用する麗人。暗黒神アンブロジアを倒すという明確な目的をもつ。その体からは想像もできない攻撃力は、どんな相手をも葬ってきた。事実上最強のキャラスペックをもつ。

パワーグラデーション　↙↓↘＋斬る

よく〝対空にはならない〟とあるが、きわめれば最高の対空攻撃になる必殺技。威力によって上昇スピードがちがうが、通常は大以外を使うことはない。また、画面端でケズリ技として使用すれば、かなりの体力をうばえる。

スプラッシュファーント　斬るボタン連打

威力によって移動距離やスピードがまったくちがう。キャンセル技を出そうとして出ることが多いが、この技自体に大きな使いかたは見あたらない。威力に関係なくスキが非常に大きいというリスクを打開することは難しい。

小の移動

中の移動

大の移動

剣での攻撃

女性キャラにはあるまじき攻撃力をそなえているシャルロット。その攻撃力の高さと尋常ではない攻撃判定の大きさが、最強の名をほしいままにさせた。地上での中斬りの射程の広さも、空中での大斬りの判定の大きさもすべてがすばらしい。剣があるかぎり負けはないだろう。

攻撃の優先順位も非常に高く、相手の剣を攻撃することも容易にできる。お手軽かつ強力だ。

小斬りをフェイントにして中や大斬りを相手にたたきこんでやれ

立ち中斬りは、いい間合いなら2回ヒットするぞ。

しゃがみ大斬りも2回ヒットするのだ。

遠距離中斬りは相手の間合いの外から攻撃可能。

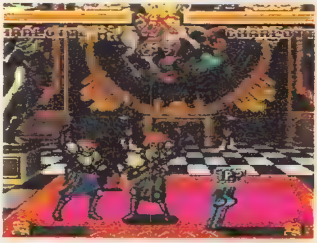
ジャンプ中斬りは下に向いているのでいい

ジャンプ大斬りの攻撃判定はかなり巨大だ

しゃがみ中斬りは立ちと同じように使え

拳での攻撃

剣による攻撃が強力なだけに、剣を失ったときのシャルロットは非常に弱い。失った瞬間に〝終わった〟と何度思ったことだろう。ほかのキャラとはちがい、パンチのグラフィックは少なく、立ち・しゃがみ・ジャンプの3種類しかないのも特徴だろうか。ジャンプ攻撃にかんしては若干使えはするが、やはり蹴りを主体にして剣を取りにいくほうが無難だろう。



弱い。とにかく弱い。どれだけ弱いかというと、絶対に勝てないくらいに弱い。

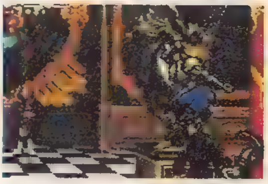
立ちパンチはすべてこのグラフィック。

しゃがみパンチも知れたもの。これもだめだ。

ジャンプ攻撃だけは、威力を除いてもいいかも

当たれば威力はあるだろうが期待しないように

相手の攻撃を若干防げるかもしれない



打点が低いのでこのあとにつながりやすい。

蹴りでの攻撃

剣だけでなく、蹴りの攻撃も強力で攻撃範囲が非常に広い。立ち蹴りが前にスキップするようになっているが、これは対空に使える。しゃがみ蹴りも射程が長く、相手の剣攻撃を迎撃してしまえるほどだ。

ジャンプ蹴りの攻撃判定も大きく、すべてが使えるぞ。剣を失ったときにはこれを頼りにするしかないので、ふだんから使うくせをつけておこう。

しゃがみ小蹴りの射程はかなり長い。遠距離から相手をころばすにはもってこい

立ち小や中蹴りはなぜか確実な対空攻撃に。

立ち大蹴りは当たると相手がころんでしまうのだ

シャンプ蹴りは打点が低い。ここからつなげよう

しゃがみ小蹴りは相手の剣攻撃を迎撃できる。

しゃがみ中蹴りでも相手をころばせるぞ。

中や大の足払いなどにつなげればベストか

そのほかのいろいろなこと

対空はキックで

対空攻撃には必殺技・ジャンプ大斬りとあとは立ち蹴りがある。事後処置を考えると蹴りで落としたほうが、相手との間合いも取りやすい。

余裕をもって出しても、対空攻撃になる。なれればかんたんに出すことができるようになる

ケズリはパワーグラデーション

相手を画面の端でころばしたら、まよわず起き上がりにパワーグラデーションを出そう。体力をたくさんケズれるほか、反撃にも効果的だ。

立ち大斬りをキャンセルして出してもいい。反撃防止には、ちいさいほうがいいかもしれない。

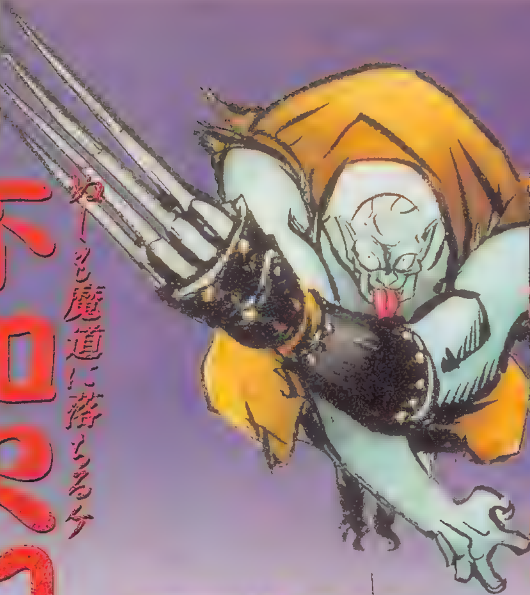
ダメージ超デカ

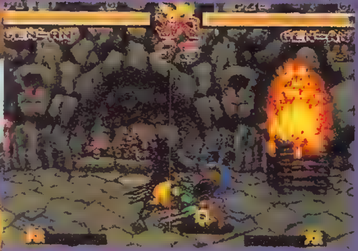
ジャンプ攻撃が強力なゲームだけに、シャルロットのジャンプ攻撃はとくに強力。一撃で相手が気絶することがよくある。多用しよう。

ジャンプ大斬りの威力はすさまじい。立ち大斬りも2発入ればかなりのものになる。

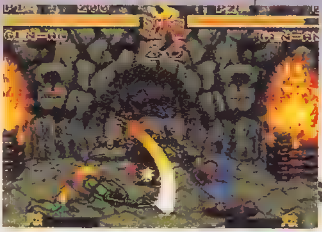
不知火幻庵

ねーも魔道に落ちるケ



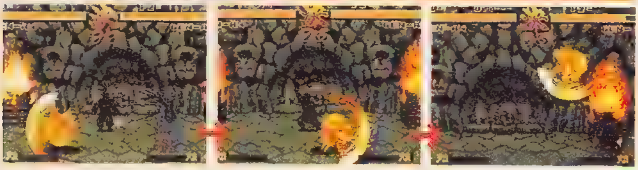


寝ても魔道、さめても魔道の人生をおくる幻庵にも妻子がある。しかしそれをふりきって闘いに出る。男の哀愁がただよっているとかいないとか。それでも妻は忘れられないのか、自慢の武器には妻の名がつけられている。魔道というだけあってかなりの攻撃力をもち、最強の一角にいるといえる。



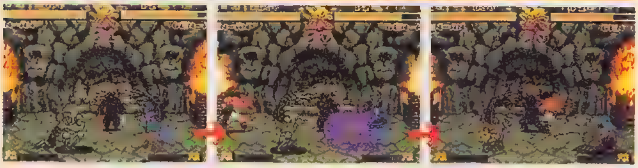
近距離大斬りは、スキも大か
ク、ノも大きいのた

肉転突き　→↓↘＋斬る

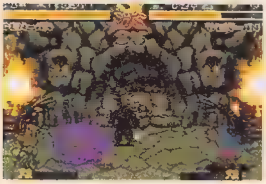


自分の肉体を回転させて攻撃する。武器の有無に関係はないが、破壊力は武器ありのほうが高い。威力によって移動スピードや距離がちがい、通常は移動の速い大をよく使用する。連続技の要にもなるすさまじい必殺技。

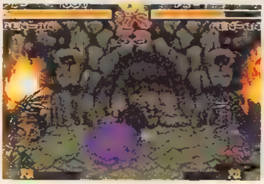
毒吹雪　↓↘→＋斬る



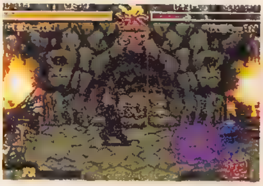
口から毒霧を吐いて、当たった相手を冒してころばせてしまう。威力によって毒霧の届く距離にばらつきがある。小はすぐ前に、大は画面端まで届くぞ。しかし、出したあとのスキが大きいため、多用することは禁物だ。



小毒吹雪



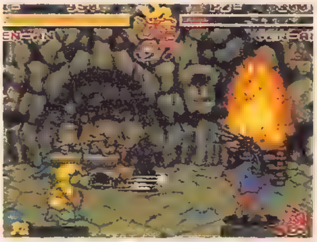
中毒吹雪



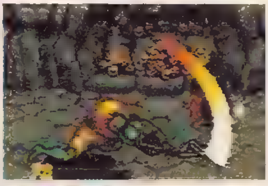
大毒吹雪

剣での攻撃

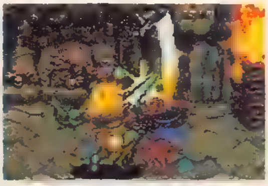
シャルロットに負けないくらい攻撃判定が大きく、射程が長い。また、攻撃の威力もかなり高く、いかなる場合からでも勝利する力を秘めている。技の出も非常に速いが、遠距離大斬りのみは、スキが大きいので、必殺技の失敗が命取りになることもある。通常は立ちやしゃがみの中斬りで攻めていくのが無難。そして相手が大技をすかしたら遠距離大斬りで攻撃しよう。



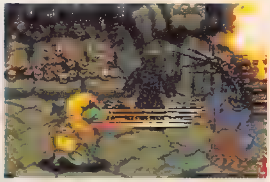
小斬りをフェイントにして中や大で攻撃しよう。間合いの広いほうの勝ちだ



遠距離大斬り刃、攻撃ではなくフェイントに。

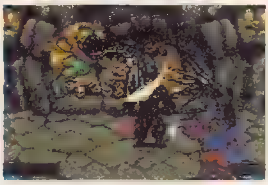


近距離大斬りは破壊力が非常に高いのだ

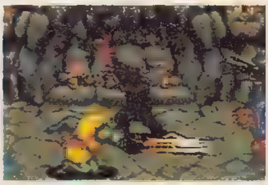


遠距離中斬りで相手の攻撃を封じこめろ。

空中迎撃に適している斜めジャンプ大斬り。



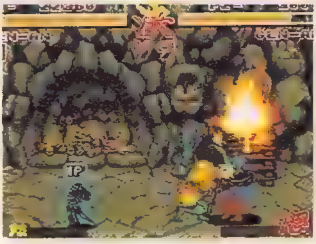
これも迎撃技の垂直ジャンプ大斬り。



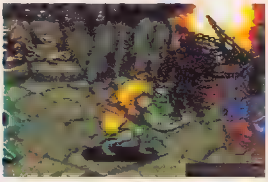
しゃがみ中斬りも立ちと同じように使えばいい

拳での攻撃

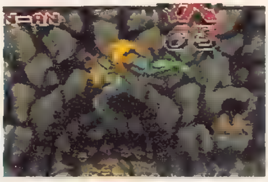
これまたシャルロットなみに弱い。しかし、幻庵には強力な蹴り攻撃があるため、かんたんに爪を取り返すことができる。もしも爪なしで闘うことになっても、ジャンプパンチ攻撃などで活路を見いだせるはずだ。たんに開発されてないのだ。しかし地上のパンチ攻撃は使用に無理があるといえるだろう。ジャンプ中・大パンチと蹴りを複合させて攻撃にいこう。



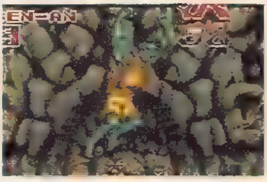
シャルロットと同じくらい弱い。が、彼には蹴りがあるのでパンチは忘れよう。



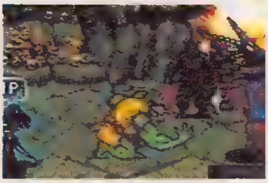
立ちパンチの攻撃射程は短い。近距離専用だ。



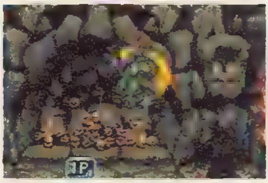
ジャンプ中パンチは回転しながら攻撃する。



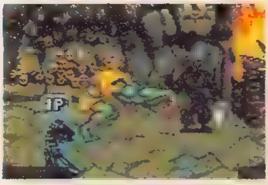
大パンチは逆に回転して攻撃するぞ



しゃがみパンチも立ちとあまりちがいはない。



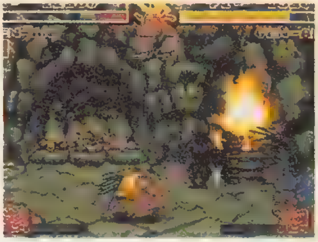
比較的攻撃が当たりやすい。やや使える。



早めに技を出さなければ相手に当たらない

蹴りでの攻撃

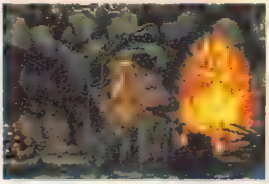
幻庵の攻撃の基本は斬りではなく、蹴りにあるといってもいいだろう。通常の斬りで攻撃することよりも、小や中のスライディングで移動しながら間合いをつめて攻撃するほうが、相手にプレッシャーをあたえることにもつながる。また、立ちキックは相手の攻撃を封じることもでき、これとしゃがみ小キックで攻撃しながら移動すれば、相手に反撃のスキをまったくあたえない。



さまざまな蹴り技をもっている。その戦闘バリエーションは多い。

小と中のしゃがみ蹴りは移動にも使える

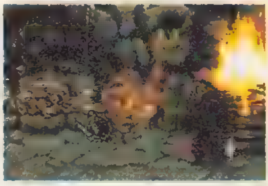
立ち小蹴りで相手の攻撃を逆に攻撃



ジャンプ蹴りは非常に当たりにくいのだ

しゃがみ大蹴り。攻撃判定が2回あるぞ。

立ち大蹴りは空中で一回転する変な技

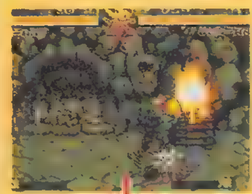


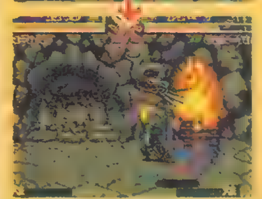
これが当たればもうけもののジャンプ大蹴り。

そのほかのいろいろなこと

つかみ技が強力！

幻庵の場合、斬りボタンで使うつかみ技が超強力。強でつかんだあとにすべてのボタンをガリガリこすれば、体力の半分くらいをうばえるのだ。

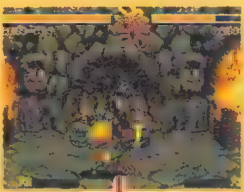




大でつかまなければいけないのが難しいところ。でも成[illegible]

強力な連続技

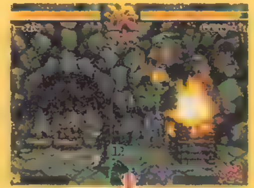
近距離大斬りをキャンセルして肉転突きを出せるぞ。これが決まれば、相手は大ダメージを受けて、しかもころぶ。うまくいけば相手は気絶する強力さ。

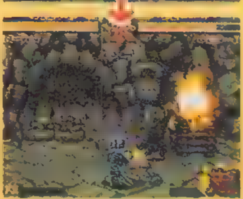


大斬りだけでなく、小や中をキャンセルしてもいい。[illegible]

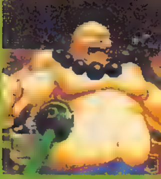
ツメを落としたら

爪を落としてしまった、相手をしゃがみ大蹴りでころばせてから、ジャンプでとびこし、爪を取ると見せかけて、ふたたび大蹴りでころばせればいい。





爪を取ると思わせといてふたたび大蹴りでころばせる。これでゆうゆうと爪を拾えるぞ。



世界に我が力見せよう

王虎（ワン・フー）

…な尻攻撃 なんて尻っていつも強力なの？

同キャラで勝利すると、相手は兄弟ということになる

完全な対空必殺技まで装備している しかもコマンドが非常にわかりやすい

中国の出身らしい。どことも知れぬ広大な大地で育った王虎は、正当な王家の証を所有する勇者だ。強い男をさがして連れ帰る定めをもつ。その巨大な体と、そこから発揮されるパワーはかなり強力。ゲーム中いちばんバランスが取れ、なおかつ強いキャラだろう。

気功爆転法　↓↙←＋斬る

全キャラのなかでもゆいいつ自分の剣を投げてしまう技。剣はなくなってしまうが、これが当たれば相手はとてつもないダメージを受けてしまう。威力によって落下する位置がちがうが、これを使いわけることはちょっと難しい。まずは熟練しよう。

気功旋風斬　→↓↘＋斬る

かなり確実な対空攻撃。威力によって上昇する高さがちがい、通常はスキの少ない小を使う。地上にいる相手の剣などにもよく当たるので、ややバクチぎみに出してもいいだろう。比較的反撃されることの少ないわりには、破壊力がかなりあるぞ。

剣での攻撃

こいつも2回ヒットする攻撃を多くもっている。とくに遠距離大斬りは、相手の大攻撃をガードしてそのままたたきこめるし、入れば気絶する可能性も非常に高い。近距離の大斬りも破壊力が高く、これも2ヒットになる。

また、近距離中斬りも2ヒット攻撃ができる。相手の起き上がりには、ジャンプ大斬りで逆ガード攻撃が可能。遠近両方で強力。

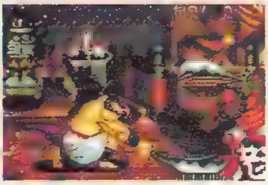
つば競り合いはかなり強力。剣を失うことはあまりないのだ。

近距離大斬りの1発めがヒット　間合いが近い

遠距離大斬りはかなり当たりやすい

逆ガード大斬りを入れることも可能だ

次の2発めが入って大ダメージになる。



両方入るとかなりの確率で気絶するぞ。

中斬りも近距離なら2発入るのだ

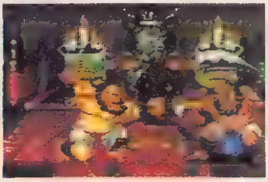
拳での攻撃

自分で剣を手放すことのできるキャラだけに、パンチ攻撃の判定がほかのキャラと格段にちがう。かなり強力になっているぞ。蹴りとほとんど同じ判定といっても過言ではない。

パンチは容易に相手の剣を攻撃し、しかも攻撃射程もかなり長い。王虎使いは剣を失うことを恐れていては闘えないため、まずは、なれてきわめることが大事なのではないだろうか。

投げて剣を落とすことのほうが多い。必殺技だからしょうがないか。

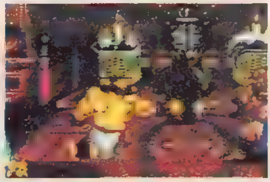
あまり速くはない立ち小パンチ。



これも立ちと同じくらいのしゃがみ小パンチ。

ジャンプ小パンチは相手に当たりやすいぞ

当たれば強力！の大パンチは使える。



しゃがみ大パンチもやや使える技だぞ。

ジャンプ大パンチが入ったらキック連打。

蹴りでの攻撃

これも剣を失ったときの考慮か、かなり攻撃判定が強力になっているぞ。しかも、蹴りではめずらしく、2回ヒットするものもある。なかでも立ち大蹴りの尻は強力で、剣攻撃が確実に負けてしまうのだ。しゃがみ小蹴りもスピードがかなり速く、相手の起き上がりなどに連続してヒットさせることができる。しゃがみ大蹴りで遠くにいる相手を軽くころばしてやろう。

どの蹴りもかなり強力。剣がなくてもいいんじゃないの、こいつ

近距離大蹴りは2発入る。これが1発め

近距離大蹴りの尻はかなり強力な攻撃に

しゃがみ大蹴りの射程はかなり長い

これが2発め。ダメージは大きいぞ

しゃがみ小蹴り連打で連続技になる

ジャンプ大蹴りはやはり尻。けっこう痛そうだ

そのほかのいろいろなこと

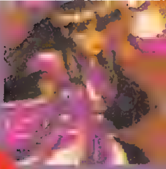
気功爆転法の正しい使いかた

空中にとんでから剣を投げつける気功爆転法だが、これがじつは超強力な連係技になるのだ。2つの技は、剣を相手の手前に落として自分が相手の後ろに着地するという共通条件を満たしての二択。相手を投げにいくか、それとも足払いで炎に押しこむか。どちらだ。

これを使って新しい連続技を考え出したヤツはすごいのひとこと

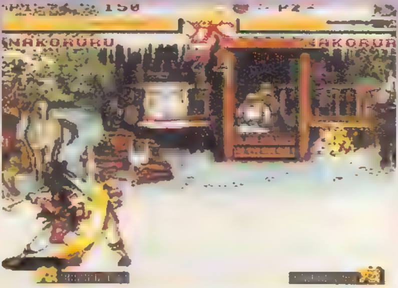
相手の後ろにまわってしゃがみ[illegible]

左の技に見せかけて、着地と同時に[illegible]ってしまえるぞ



自然を大切にネ
ナコルル

アイヌに生まれた少女ナコルルは、生まれながらにして自然と会話する力をもっていた。ゆえに自然を破壊するものを許せないのだ。戦士であった父の形見の剣チチウシと、守護鳥ママハハを連れて闘うのだ。しかしやはり少女、耐久力と攻撃力がまったくないという特徴をもっている。



ルに描かれている 自

アンヌムツベ ←↙↓＋斬る

地面をはうようにして移動し、相手を斬りつける攻撃。威力によって移動距離やスキがちがい、通常は小を使う。これならガードされてもスキが小さい。相手のジャンプの下をこれでくぐって、後ろから攻撃することもできる。

アムベヤトロ →↘↓↙←＋斬る

ナコルルの上空に位置しているママハハを相手の方向にとばして攻撃する。威力によって軌道や距離がまったくちがうため、場面場面で使いわけないといけない、やっかいな必殺技だ。つねにママハハの向いている方向にとんでいくため、ママハハが後方に移動している最中は後方にとんでいってしまうということもある。ゆいいつヤトロポックから連続技につなぐことも可能。使いこなすとかなり強力な技だ。

ママハハにつかまる　↓↙←＋Y

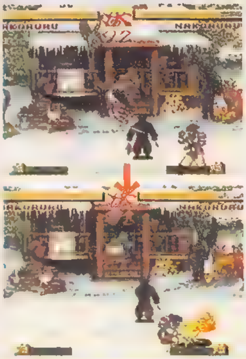
ママハハがほぼ真上にいるときにのみ、ママハハにつかまることができる。ここから複数の必殺技に移行することが可能で、ナコルルの最大の攻撃のひとつでもある。ママハハにつかまったまま上、左右方向に移動することもできるが、時間がたつと勝手に降りる。

ヤトロポック
↙↓↘のどれか＋斬る

回転しながら降下して攻撃する。すかした場合のスキはまったくなく、着地から投げという戦法を取ることもできる。使用頻度はかなり高いのだ。

カムイムツベ
レバーニュートラル＋ボタン

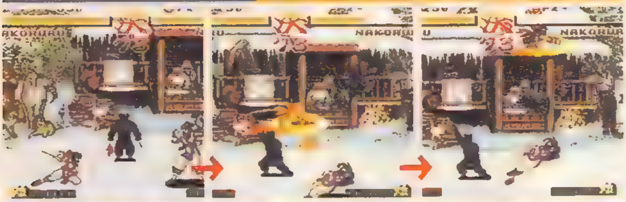
相手方向に斜めに降下しながら攻撃する。当たると相手は炎につつまれてころんでしまうが、ガードされた場合のスキは非常に大きく、容易に反撃される。



ママハハを呼ぶ
剣なしで↓↙←Y

剣を落としたとき、ママハハは剣の上に移動する。そのママハハを呼び寄せるコマンドがこれだ。これがあればママハハの必殺技は使用できるようになる。

レラムツベ　↓↘→＋斬る



斜め上に向かって移動しながら攻撃する。威力によって移動する距離や高さなどがちがう。なれれば連続技に使用することもできる。おもに対空攻撃としての使用が望ましく、とくにアースクエイクのジャンプ攻撃に対しては尋常ではない威力を発揮するぞ。

ママハハはかわいいのだ

ナコルルとともに人気があるのがママハハだ。

ママハハは、ナコルルがなにもしないと肩に止まってしまい、そして寝てしまうというパフォーマンスを見せてくれるぞ。

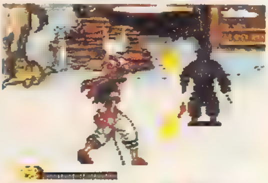
剣での攻撃

ほかのキャラにくらべて、前方向への攻撃判定が非常に小さいものばかりなので、接近して攻撃しなければいけない。

しかし、移動速度の速さを考えると、フェイントを多用して闘えば、ほかのキャラとも十分にやりあえるだろう。大斬りのほとんどが上に向かって判定が伸びているので対空攻撃に適しているぞ。とっさの攻撃に対処することもできる。

通常攻撃の射程がかなり短い。これで闘うには機動力を使うしかない。

これがいちばん使いやすい。立ち中斬りだぞ。



しゃがみ大斬りは前転しながら攻撃する。

斜めジャンプ斬りは横よりも上に攻撃判定がある。

立ち大斬りは対空攻撃にしか使えないだろう。

垂直ジャンプ大斬りはやや使いにくいのだ。

垂直ジャンプ攻撃は小にしたほうがいいだろう。

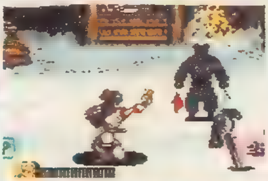
拳での攻撃

もともと攻撃射程がないので、剣がなくても感覚的にあまり関係がない。パンチは相手の剣攻撃を攻撃できるため、これでもかなりの闘いが期待できそう。立ち小パンチにはスピードがあるので、近距離でこれをいかした闘いにママハハをくわえれば、剣を取りもどすこともかんたん。ナコルルだけは剣がなくてもあまり関係はない。間合いを取ってかまえておこう。

パンチというよりは平手に近い攻撃。小はかなり連射がきくぞ。

立ちパンチは猫がひっかくようなイメージの攻撃。

しゃがみ攻撃も同様に、猫系の技なのだ。



垂直ジャンプ小パンチは着地まで出っぱなしだ

立ち大パンチはやや強力そうな感じがする

しゃがみ大パンチ。相手の剣をひっかこう

斜めジャンプ小パンチも同じく出っぱなし。

蹴りでの攻撃

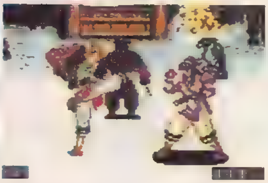
蹴り攻撃はかなり攻撃射程が長い。とくに、しゃがみ大蹴りや立ち大蹴りは相手の剣の上から攻撃することができる。相手のしゃがみ小や中攻撃は、ほとんど立ち中蹴りで回避(かいひ)することができる。ここから相手のスキをついて攻撃をくわえることも可能(かのう)。近距離大蹴りが、2回ヒットするというのもおいしい話。近距離では剣を使わないで蹴りを使うようにするといいだろう。

蹴りはかなり使える攻撃。射程のない剣攻撃よりもよっぽどたよりになるぞ

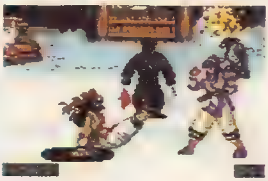
近距離中蹴りはソバットみたい。足払いを回避した

しゃがみ小蹴りはかなりスピードが速い

近距離大蹴りして2回攻撃が可能。投げ技みたい。



遠距離中蹴りも射程が長く、相手によく当たる。



しゃがみ大蹴りは非常に使える。ころばせよう

後方に回転しながら2回攻撃を入れるのだ。

そのほかのいろいろなこと

ママハハの使いかた

ママハハには、通常の使いかたのほかに、ふつうは気がつかない変(へん)な使いかたがある。

これらはあまり意味(いみ)がないようでかなり使えるのだ。業務用(ぎょうむよう)でできた技が完全(かんぜん)に移植(いしょく)されているというのもうれしい話。

ここにない技を知っていれば試(ため)してみよう。

通常のママハハでもかなり使えるのに、これ以上使えるとはなんと

前からとばす

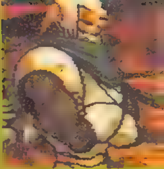
バックダッシュしたあと、ママハハはすぐにはついてこない。ここでママハハをとばすと通常よりも相手に近い場所から攻撃をくわえることができる。

バックダッシュしてママハハだけをその場に残してアムベヤトロのコマンドを入力しよう

ワープでつかまる

いったん前に歩いて、ママハハが真上(まうえ)にきたあたりで、バックダッシュ。ここでママハハにつかまると、ナコルルがワープしてママハハにつかまるのだ。

これもバックダッシュしてママハハを取り残してバック

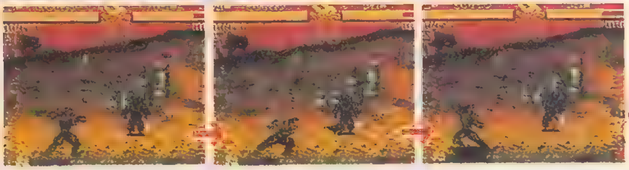


服部半蔵

息子の魂を救うために

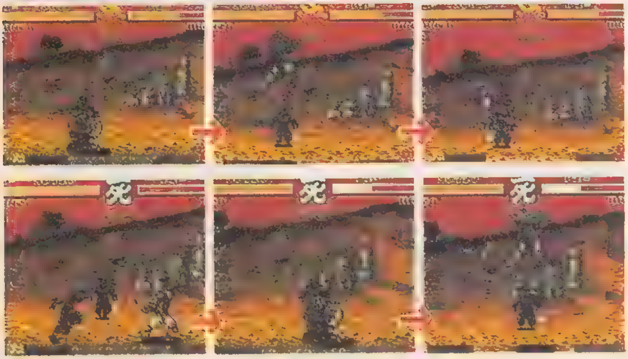
息子の体が天草四郎にうばわれたがため、一人闘いにいく伊賀流忍者の頭領。忍者ゆえの攻撃方法はじつに多彩で、すべての必殺技が剣なしで使うことができる。そのうえリーチの長い攻撃をもっている。使いこなすことが困難なうえに、かなりの高等技術を要する上級者キャラだ。

烈風手裏剣　↓↘→＋斬る



懐から取り出す手裏剣を投げる必殺技。威力によってスピードがちがい、画面の端まで届く。しかし、物質飛び道具攻撃なので、相手の剣攻撃で斬られてしまうこともある。遠距離よりも、近距離で使用するほうがいいだろう。

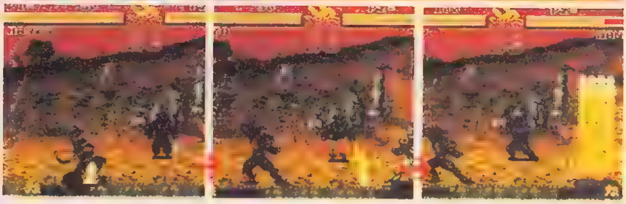
モズ落とし　相手の近くで→↓↘＋蹴る



ガルフォードと同じく、このゲームゆいいつのコマンド投げ。技が入る間合いは通常の投げほどしかないが、大で出せばかなりの威力がある。ダッシュして、ジャンプ攻撃からと、いろんなかけかたがあるので研究しよう。

相手の着地の瞬間にもねらう

忍法爆炎龍　←タメ→＋斬る



地面を跳ねながら炎がとんでいく、半蔵2つめの飛び道具技。威力によってスピードがちがい、大はかなり速い。

爆炎龍は、至近距離対空攻撃に使用できるほか、画面端で待ち、相手をジャンプさせるためにも使える。強力な技だ。

うつせみ天舞　→↘↓↙←＋AB

うつせみ天舞は、いったん画面から消えて、相手の真上から攻撃をしかける。

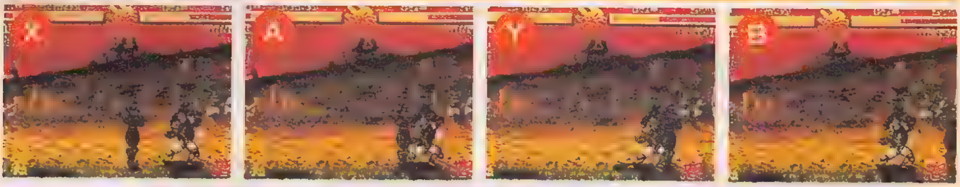
しかし、ガードされた場合のスキは非常に大きく、かんたんに反撃を許してしまう。ふだんはあまり使うことはないが、フェイントなどに使うと効果的だ。

うつせみ地斬　ABを押して攻撃を受ける

パンチボタンを押しっぱなしで出すことができる。攻撃をくらってのけぞっているあいだに入力しても間に合うぞ。

相手の強力な連続攻撃を回避できるという特性をもっているが、基本的には天舞と同じでスキが大きいのが弱点。

忍法影分身　→←↙↓↘＋任意ボタン

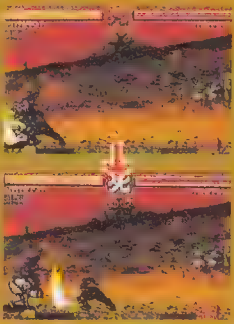


通常技キャンセルができる

半蔵も通常技をキャンセルすることができる。まず通常技を出して、すぐにもず落としのコマンドを入力する。すると通常技は当たったあとにキャンセルされるが、相手がのけぞっているのでもず落としは出ない。そこでふたたび大斬りを出せば強力2ヒットの完成になる。

技を出しているさいちゅうにコマンドを入力しなければいけない。

すると技をその場でキャンセルしてしまう。ふたたび攻撃できるぞ。



応用すると、近距離で大斬りキャンセル大斬りとかいう連続技が実現するのだ。

剣での攻撃

立ち中斬りやしゃがみ大斬りの攻撃射程が意外に長いのが隠れた特徴といえる。キャラの動きもすばやいので、かなり攻撃範囲が広くなっているのだ。ここで似たもの、ガルフォードと大きくちがっている点がひとつある。それは近距離の大斬りがガルフォードは1発しか当たらないのに対して、半蔵は2発当たるようになっていることだ。半蔵のほうが強いことがわかる。

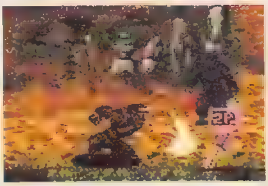
かなり遠距離まで届く剣攻撃は使いみちたっぷりでしかも強力。

一歩前に踏みこんで斬る遠距離中斬り。

近距離の大斬りは2ヒットになるのだ。

斜めジャンプ小斬りはアースクエイクに使えるぞ

遠距離の大斬りは一回転して攻撃する。

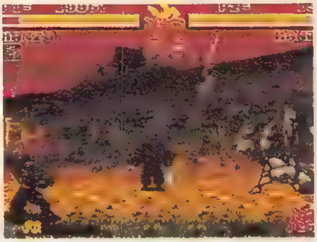


非常に強力な、半蔵最強の技がしゃがみ大斬り。

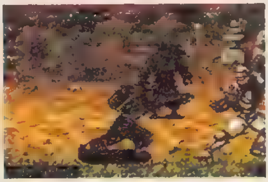
とびこみは斜めジャンプ大斬りがいちばんか

拳での攻撃

忍者の本分は刀にあらず。という感じで、刀がなくても十分に闘える。それは必殺技が使えるという点ではなく、熟練すればパンチでも闘えるということなのだ。近距離の大パンチは2ヒットになっているし、ジャンプパンチも攻撃判定が下にあるために当たりやすい。パンチをキャンセルして必殺技を出すこともできるのだ。しかし小パンチはあまり使えないぞ。



近距離戦においては忍者パンチも非常に使えるなおかつ攻撃力が高い。

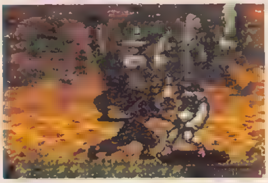


近距離で小パンチを使用することにリスクはない

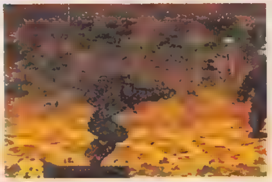
近距離大パンチは2発ヒットさせることが可能

ジャンプ小パンチで飛びこめば打点が低い

しゃがみ大パンチは威力はあるが使いにくい



1発か2発当たる　かなりのダメージがあるぞ。

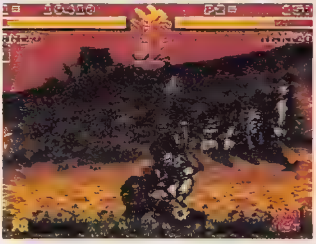


これもジャンプ攻撃に適している大パンチ

蹴りでの攻撃

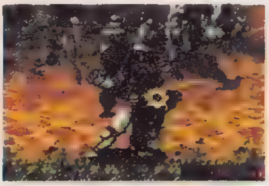
通常攻撃大蹴りを使うことが多い半蔵。中距離で立ち小キック、ジャンプ攻撃も大蹴り、もず落とし失敗で蹴りと、かなり出す可能性も高い。遠距離小蹴りは射程がかなり長いので、相手の剣攻撃を封じこめるほか、当たり判定が前に移動するので一歩踏みこんだ形にもなる。

また、遠距離大蹴りで相手のしゃがみ攻撃をすかしたりすることもできるのだ。



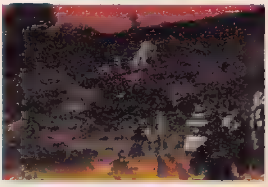
しゃがみ小蹴りを近距離で連打すれば、相手の反撃を封じることができる。

近距離小蹴りはあまり使いみちはない

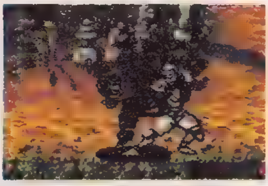


遠距離、キックで相手の動きを封じてしまえ。

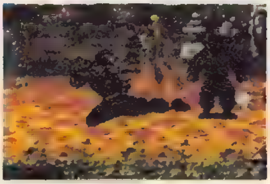
垂直ジャンプ大蹴りはソハットになっている



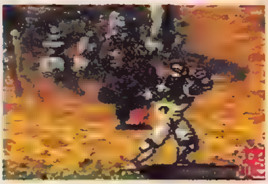
近距離大蹴りは対空攻撃にもなる。



遠距離大蹴りもソハット足払い回避だ。



斜めジャンプ大蹴りで飛びこんで連続攻撃に



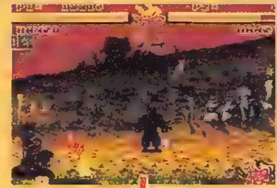
そのほかのいろいろなこと

最大奥義爆炎龍分身

遠距離で相手の起き上がりに使用することのできる特殊攻撃ともいえるものがこれ。起き上がりに当たるように早めに爆炎龍を出し、そして分身する。

すると相手はガード方向がわからなくなって爆炎龍をくらってしまうというものだ。しかし、連続して使うことができない。

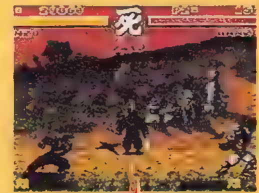
爆炎龍の威力は、相手との距離で変える必要がある。基本は中だ。



[illegible]

手裏剣の弱点

手裏剣などの物質飛び道具技は、剣で斬ることができるのだ。遠距離で手裏剣ばかり投げていても上級者には意味がない。ゆえに爆炎龍を使おう。

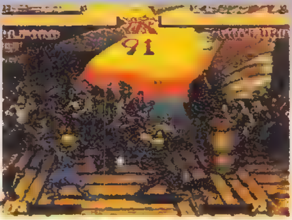


手裏剣やガイコツなどはかんたんに斬ることができる。[illegible]

なアメリカン忍者

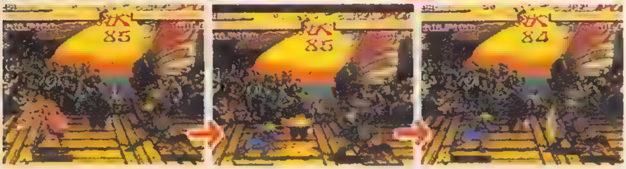
ガルフォード

アメリカから忍者になるために修行にきた陽気なヤンキー。愛犬パピーとともに闘う彼の外見はアメリカ人だが、心は生粋の日本人。半蔵とはちがい、基本が甲賀にある忍術だが、ほとんど技は同じ。破壊力は若干半蔵のほうが高いが、パピーの破壊力もあなどれないものがある。



パピー　1人と1匹で一身同体

プラズマブレード　↓↘→＋斬る



電流を流したクナイを投げつける飛び道具攻撃。一見物質飛び道具に見えるがじつはちがい、剣で斬られる心配はまったくない。威力によってスピードやスキもまったくちがう。通常は大プラズマブレードを使用する。

ストライクヘッズ　相手の近くで→↓↘＋蹴る

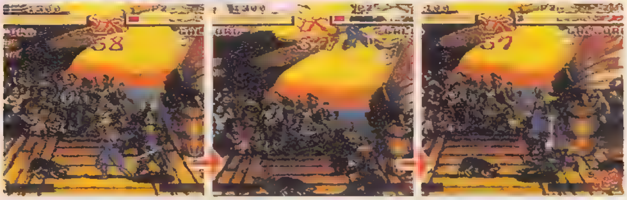
半蔵のもず落としと同じ技だが、破壊力は半蔵のそれに遠くおよばない。間合いは半蔵と同じくらいだが、勝負を決めるほどの威力がないために使用頻度は半蔵よりもやや低め。ダッシュしてかけるといい。

[ガルフォード]

リア・レプリカアタック　→↘↓↙←＋AB

これはまったく半蔵と同じで、一瞬画面から消えたあとに相手の頭上から落ちてきて攻撃をくわえる。ガードされたあとのスキが非常に大きく、ほとんど強力な反撃をくらってしまう。ダッシュして相手の目前で消えるなどの使いかたがいちばんいいと思われる。

ヘッド・レプリカアタック　ABを押して攻撃を受ける



相手の攻撃をくらっているさいちゅうにパンチボタンを押しっぱなしにすることで、相手の頭上から攻撃をくわえる。このときに自分は変わり身で木になる。これとパピーを併用して使うとかなり効果がある攻撃になるので、練習して使ってみよう。

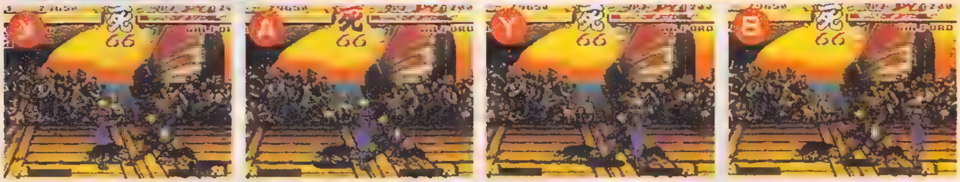
ラッシュドッグ　↓↙←＋斬る

マシンガンドッグ　↓↙←＋Y

ダイビングドッグ　↓↙←＋B

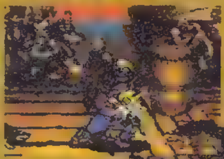
押したボタンによって、パピーがいろんな攻撃を相手にしてくれる。とくに大ラッシュドッグなどはかなり大きなダメージをあたえる。ガルフォードの勝利に欠かせない必殺技として非常に強力な武器になっているぞ。どの攻撃もかなり使えることはまちがいない。

シャドーコピー　→←↙↓↘＋任意ボタン



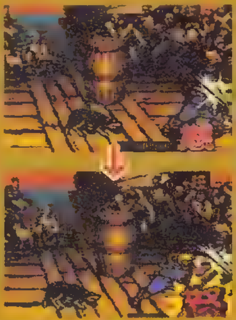
通常技キャンセルができる

半蔵はもず落としだけだったが、ガルフォードはストライクヘッズはもちろん、前ダッシュやジャンプ後ならパピーコマンドを使用しても、キャンセル通常技が出せるのだ。パピーはつねにガルフォードの近くにいるので、ゆえにこのテクニックは使いやすい。



ストライクヘッズでキャンセルすることはもちろん可能　半蔵と同じ。

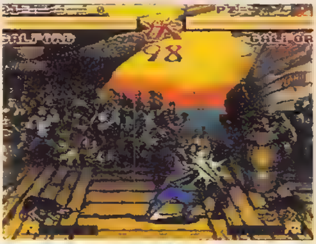
キャンセルするタイミングが若干ちがうらしいが気にしないように。



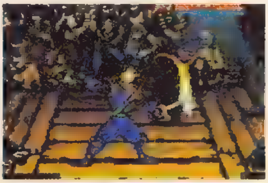
ジャンプ後などにはパピーコマンドでかんたんにキャンセル通常技を使用することができる。

剣での攻撃

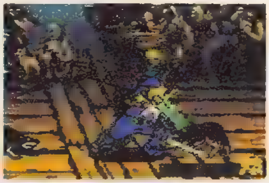
近距離の大斬りが1発しか当たらないことをのぞけば、あとは若干の威力の差はあるものの、まったく半蔵と同じといっていい。やはり遠距離中斬りやしゃがみ大斬りを使っての闘いになるだろう。また、遠距離中斬りなどをキャンセルしてのプラズマブレードは半蔵にはまねできないもの。このあたりで半蔵とちがう闘いかたを考え出してみるのもいいだろう。



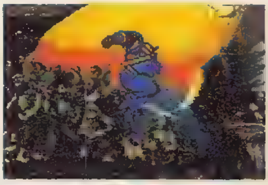
遠距離中斬りを基本に戦えば、かなり遠距離まで攻撃が届くことになる



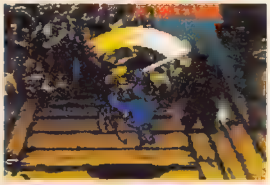
遠距離中斬りの踏みこみが非常にいい。



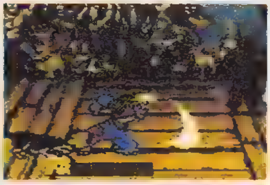
近距離大斬りは1ヒットにしかならない。



対アースクエイク戦で威力を発揮する小斬り。



遠距離大斬りは一回転半蔵といっしょだ。



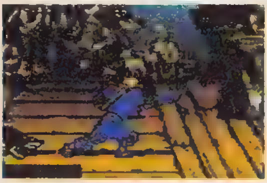
対空攻撃にもなる最強のしゃがみ大斬りだ。

斜めジャンプ大斬りから近距離大斬りへ。

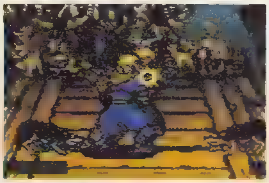
拳での攻撃

パンチ攻撃の使いかたやその威力などもほぼ半蔵と同じ。やはりすべての必殺技を使うことができるのだ。近距離の大パンチが2ヒットになっていることも、ジャンプパンチの攻撃判定が下にあることも同じなのだ。しかしガルフォードにはパピーがいるため、相手も半蔵と同じようにはいどんでこないだろう。こうした細かいところが2人の大きなちがいかも。

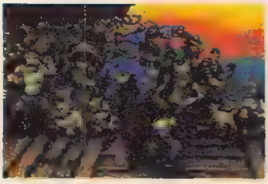
相手の剣攻撃を封じることができるという点で、かなり強力な攻撃になっているといえる。



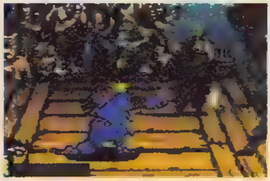
近距離小パンチを使用すればいいのだ。



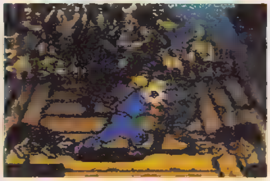
近距離で大2発ヒットする大パンチ。



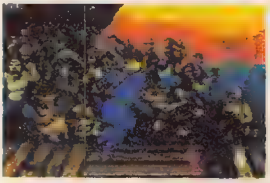
ジャンプパンチの打点は非常に低い



しゃがみ大パンチの威力は捨て難いが……。



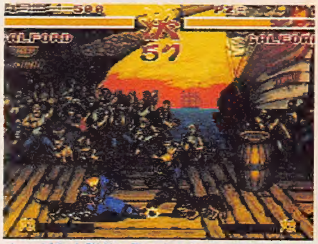
2発めのほうが遠くまで届くのだ。



ジャンプ攻撃にするにはちょうどいい大パンチ。

蹴りでの攻撃

闘いのなかでも蹴りがかなりの確率を占めていることはいまさらいうまでもないだろう。遠距離小蹴りの射程の長さや遠距離大蹴りで相手のしゃがみ攻撃をすかしたりすることなど、同じことをやっても関係ない。ただ、蹴り技においてキャンセルのタイミングが若干ちがうよう。なので、そこに気をつけて闘えば、かなり強くなれるはず。爆炎龍対パピーの闘いはどうかな。



しゃがみ小蹴り1発のあとにストライクヘッズをかけてしまうこともできる。

近距離小蹴りを重ねて動けないように。

相手の剣を攻撃できる、遠距離小蹴りなのだ。

垂直ジャンプ大蹴りは半蔵と同じ。

対空攻撃にすることも可能な近距離大蹴り。

相手の足払いを回避できる遠距離大蹴り。

斜めジャンプ大蹴りから近距離大斬りにつなげ。

そのほかのいろいろなこと

○パピーを使え

ガルフォードといえばパピー。パピーの3種類の攻撃はすべて特性がちがっている。遠距離で出すならダイビングドッグ、連続技にするのならラッシュドッグがいいだろう。しかし、この技のスキは非常に大きいため、むやみに使うと命を縮めることになる。要注意だ。

この時点では、相手はどのパピー攻撃だかわからない。わかったからどうという気も。

かなり強力な攻撃。2回ほど当たっているらしい。

かみつき系のパピー。はずしたらスキが大きいぞ。

これもかみつき系。同じくスキが非常に大きい。

○パピーがじゃまに

シャドーコピー、いわゆる分身をした場合に、パピーが主人のもとによってきてしまって居場所がばれてしまう場合がある。賢いのもよし悪しだ。

うまく分身しても、パピーが近くによってきてはどうしようもない。どこにいるのかバレバレだぜ。な、パピー。

特報 天草四郎時貞

日本のキリシタンをしたがえて神の名のもとに闘った美しき少年。神に仕えたその魂も、いまや暗黒神アンブロジァの手のなかにあった。闇の力で恐るべき攻撃力をそなえたこの男を、いま使えるときがきたのだ。すべての攻撃が超強力。一撃で相手を気絶させせることもできるという彼にどんなエンディングがかくされているのか、だれも知らない。

どこを見ておる

ついに発覚した〝天草四郎使用〟の事実。すべてが業務用と同じようになっているために、攻撃力や移動力など、恐ろしいものになっている。必殺技もすべてそのまま。なにもかもそのまま。しかし、対戦でしか使えないらしく、そのコマンドも今回はあきらかにできない。おそらく次号で紹介できると思うが。

もちろん同キャラ対戦もできるが、あまり考えたくない内容になりそう。

大斬りで挑発できるということだけは教えておこう。「ヒッヒッヒ」という笑い声がするぞ。

たしかにあなたは強かった。まったくそのとおりでございます。

汝、暗転入滅せよ

空中にとんでコマンドを入力することで、炎につつまれて相手に特攻をかける。その破壊力は、相手を一撃で気絶させ、体力の半分をも奪ってしまう。しかも降りたあとのスキがほとんどないのも魅力的。最強を名乗れる男の最高の必殺技なのだ。

踏みこみワープ・ひきこみワープ

消えているあいだは完全に無敵。しかも消える瞬間や出現の瞬間にスキはほとんどない。移動しほうだいというわけだ。コマンドによって前２種類、後ろ２種類の移動があり、使いこなせればまったく攻撃をくらわないで相手を倒すこともできてしまう。

ダークサンダー

威力は１つしかないが、相手方向にとんでいって途中停止、方向転換して返ってくるという妙な軌道をもっている。しかも当たってもころばないために、ワープと併用して使えば超強力な連続技ができあがることだろう。これも恐ろしい必殺技だ。

怨獄死霊刃

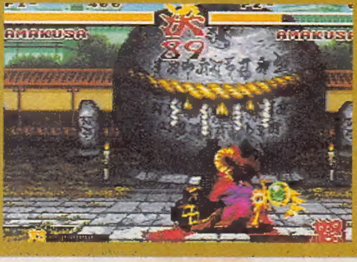
これだけは通常の飛び道具技と同じような性質をもっている。出したあとに若干のスキがあるが、それもないようなもの。ダークサンダーから後ろにワープしてこの技という、連続攻撃は確認された。これには威力のちがいがあり、大のほうが当然移動が速いぞ。

通常技も強力なのだ。

四郎の強力なのは必殺技だけではない。通常技も強力だ。小攻撃の平手連打も一撃で相手が気絶することもあるし、ガダマーの宝珠で殴られたら必殺技なみに体力が減る。しかも挑発までついているという、おまけつき。だれが天草を止められる？

これがたんなる小斬りだとは、だれが思うか、この威力。

このしゃがみ攻撃が超強力。当たればほぼまちがいなく気絶するか死亡するだろう。



侍

武士道トハ　死ヌコトト　見ツケタリ
修羅道トハ　倒スコトト　見ツケタリ
我　悪気羅殺トナリテ
目ノ前ノ　敵スベテヲ

斬ル!!

魂

1994年 9 月30日発行（隔週金曜日発行）
第 5 巻第17号通巻89号特別付録
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

C 1993 SNK REPROGRAMMED C TAKARA CO.,LTD 1994.